ショーバージョンのプログレッシブ対応について

E3 等のショーでプレイアブルな状態で出展されるソフトで、プログレッシブ対応しているソフトには以下の条件が求められます。

○ ショー会場では簡単に電源 ON/OFF が出来ない場合が想定される。
○ デジタル AV(コンポーネント)ケーブル接続で、インターレース出力する場合もありうる。
○ VIP ルーム等では、プログレッシブ切り替えのメッセージを出さない方がプレゼンテーション上好ましい。

上記のショー特有の使用環境から、プログレッシブ出力のショーバージョン対応は以下の要領で行ってください。

注)

注) ショーでは一日の展示が終わって、ゲーム機を一度回収する場合があります。その場合 1 つのゲーム機で一日目と二日目で違うソフトを展示する可能性も出てきます。それ故、本体のバックアップ RAM のプログレッシブフラグをセットしておかないと、思わぬところでプログレッシブ出力が行われない事態が発生する可能性が出てきます。

その他の注意点

◯リセット処理に関して

リセットボタンが押された場合、押された時点でのモードを保持することが必要です。

◯ショーバージョン対応が困難な場合

発売時期がショーと近い、例えばショー以前にすでにマスターアップしているソフトに関して、上記の条件を導入することが困難な場合が予想されます。(プログラムチームが不在あるいは解散等)

その場合には、製品版仕様のプログレッシブ対応を採用できます。

製品版仕様を導入した場合、ユーザーがプログレッシブモードからインターレースモードへ切り替えてしまう可能性や、ショーでの展示の特殊性を考慮すると、状況が許す限りにおいて ''ショーバージョン"を作成してください。